

WORKSHOP INTERNET UNTUK STAFF GURU SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) NOMOR 002 PALEMBANG

Suryati¹⁾, Herdin²⁾, Suzan Agustri³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri
Jalan Jendral Sudirman No.629 KM 4 Palembang, Kode pos : 30129
Email : suryati@uigm.ac.id¹⁾, herdin@uigm.ac.id²⁾, suzansuzanoid@uigm.ac.id³⁾

ABSTRAK

Internet merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan komputer yang ada di seluruh dunia, di masa sekarang ini, sudah banyak orang yang menggunakan internet untuk berbagai keperluan. Penggunaan internet memiliki beberapa keuntungan, diantaranya adalah ;Proses komunikasi akan berjalan lebih lancar karena dapat saling bertukar pesan melalui e-mail atau teleconference yang digunakan sebagai sarana pertemuan atau rapat, Dengan adanya internet lebih memudahkan untuk melindungi data karena kita dapat menyimpan data di e-mail dengan aman, tanpa dapat diakses oleh orang lain jika tidak diketahui user id dan password e-mail yang telah kita buat, data yang didistribusikan melalui internet akan lebih cepat terdistribusikan. Alasan yang mendasari orang-orang untuk menggunakan internet adalah keunggulan-keunggulan yang dimilikinya, disamping ada juga kelemahan penggunaan internet. Oleh sebab itu dirasakan sangat perlu guru-guru mengetahui kegunaan internet, bagaimana orang-orang dapat berinteraksi di dunia maya hal inilah yang mendorong kami sebagai dosen untuk berbagi ilmu dan pengetahuan tentang internet pada staff guru di lingkungan SD negeri 002 palembang dengan mengadakan workshop. Dengan harapan pengetahuan tentang internet yang telah kami bagikan pada staff guru di SDN 002 Palembang dengan cara memberikan workshop dapat berguna dalam mendidik siswa-siswi di sekolah, waktu pelaksanaan kegiatan workshop selama dua hari.

Kata Kunci : *Internet, Workshop, mendidik, user id, password.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Cikal bakal dari Internet adalah ARPANET, sebuah jaringan eksperimen milik pemerintah Amerika Serikat berbasis komunikasi data paket yang didirikan di tahun 1969. Tujuannya untuk menghubungkan para periset ke pusat-pusat komputer, sehingga mereka bisa bersama-sama memanfaatkan sarana komputer seperti *disk space*, *data base* dan lain-lain. Kegiatan ini disponsori oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat, bersama lembaga yang dinamakan *Advanced Research Projects Agency (ARPA)*. Diawal 1980-an, ARPANET terpecah menjadi dua jaringan, yaitu ARPANET dan Milnet (sebuah jaringan militer), akan tetapi keduanya mempunyai hubungan sehingga komunikasi antara jaringan tetap dapat dilakukan. Pada mulanya jaringan interkoneksi ini disebut *DARPA Internet*, tapi lama-kelamaan disebut sebagai Internet saja. Di tahun 1986 lahir *National Science Foundation Network (NSFNET)*, yang menghubungkan para periset di seluruh negeri dengan 5 buah pusat super komputer. Jaringan ini kemudian berkembang untuk menghubungkan berbagai jaringan akademis lainnya yang terdiri atas universitas dan konsorsium-konsorsium riset. NSFNET mulai menggantikan ARPANET sebagai jaringan riset utama di Amerika. Pada bulan Maret 1990 ARPANET secara resmi dibubarkan. Pada saat NSFNET dibangun, berbagai jaringan internasional didirikan dan dihubungkan ke NSFNET. Australia, negara-negara Skandinavia, Inggris, Perancis, Jerman, Kanada dan Jepang segera bergabung. Pada saat ini *Internet* terdiri atas lebih dari 15.000 jaringan yang mengelilingi dunia (70 negara di 7 benua). Sekitar 25 juta orang dapat saling mengirimkan pesan melalui *Internet* dan jaringan-jaringan lain terhubung dengannya. Pemakaiannya sudah bukan murni untuk riset saja, tetapi mencakup kegiatan sosial, komersial (melalui jaringan antar komersial bernama CIX), budaya dan lain-lain

Seluruh komputer yang terhubung dalam Internet saling berkomunikasi menggunakan protokol *TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)*, yang dikembangkan oleh DARPA.

Tiga fasilitas/aplikasi utama dari *TCP/IP* adalah : *Electronic mail* atau surat elektronik adalah fasilitas yang paling sering digunakan di *Internet*. Dengan fasilitas ini seseorang dapat membuat dan mengirimkan pesan tertulis kepada seorang atau sekelompok orang lain yang juga terdaftar di *Internet*. Dengan fasilitas ini seorang dapat mengakses program/aplikasi di komputer lain. Misalnya seorang mahasiswa di universitas A dapat menjalankan aplikasi komputer yang terdapat di universitas B tanpa harus datang ke kampus universitas B apabila komputer di universitas A dan B saling berhubungan menggunakan *TCP/IP*. Fasilitas ini memungkinkan terjadinya pengiriman file dari satu komputer ke komputer lain. Sebuah file dapat berisi dokumen, grafik, program komputer, bahkan video maupun suara yang terekam secara digital.

Pelayanan yang terdapat dalam *Internet* didasarkan pada fasilitas di atas. Berbagai komputer yang tergabung dalam *Internet* akan menyalurkan surat-surat elektronik yang dikirimkan oleh para pemakainya, beberapa memberikan program/aplikasi komputer untuk dipakai bersama (misalnya *Archie* : Program pencarian arsip/dokumen, *Gopher* : Sistem menu untuk memudahkan pencarian informasi di *Internet*, *WAIS*(*wide Area Information Servers*, *game interaktif* dan lain-lain), dan banyak yang menyediakan file untuk di transfer seperti informasi cuaca, harga komoditas pertanian, program-program komputer, abstrak dokumen, berita-berita mancanegara dan lain-lain. Untuk mengetahui topik-topik apa saja yang tersedia, beberapa perusahaan telah menerbitkan *Internet Yellow Pages*, yang berfungsi seperti Buku telepon.

Untuk dapat mengakses informasi yang tersedia di *Internet*, seseorang harus memiliki komputer (*IBM PC/Kompatibel*, *Macintosh*, *UNIX*), modem (suatu alat yang mengubah sinyal digital sari komputer menjadi analog untuk ditransmisikan ke jaringan telepon) dan saluran telepon. Ia harus juga mendaftarkan diri ke salah satu *Internet Access Provider*. Pada saat ini di Indonesia baru terdapat satu provider yaitu *PT IndoInternet* (ph. 4702889/fax 4702965). Diharapkan di tahun-tahun mendatang jumlahnya dapat bertambah, mengingat jumlah penduduk Indonesia yang sangat besar sehingga potensi pasarnya cukup menarik.

Pada prinsipnya, seseorang yang akan mengakses informasi di *Internet* harus menghubungkan komputernya dengan jaringan Internet melalui modem dan telepon. Yang harus dilakukan ialah memerintahkan komputernya untuk menelpon suatu nomor tertentu (akan diberikan oleh *Internet Access Provider*). Apabila hubungan telah terjadi, komputernya akan menyatu dengan jaringan *Internet*, sehingga ia dapat mengirim surat elektronik, masuk ke komputer lain di *Internet*, atau mengambil informasi yang diperlukan dari jaringan *Internet*.

PT IndoInternet mengenakan biaya pendaftaran Rp 50.000,- dan biaya bulanan sebesar Rp 40.000,- untuk hubungan selama 15 jam/bulan. Seandainya hubungan ke *Internet* pada bulan tertentu melebihi 15 jam, untuk setiap jam kelebihannya dikenakan biaya Rp 2.000,-. Selain biaya pendaftaran dan bulanan, pelanggan harus juga memperhitungkan biaya telepon (cukup dengan pulsa lokal meskipun data yang di akses berada di luar negeri).

Satu hal yang paling menarik ialah keanggotaan *Internet* tidak mengenal batas negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor-faktor lain yang biasanya dapat menghambat pertukaran pikiran. *Internet* adalah suatu komunitas dunia yang sifatnya sangat demokratis serta memiliki kode etik yang dihormati segenap anggotanya. Manfaat *Internet* terutama diperoleh melalui kerjasama antar pribadi atau kelompok tanpa mengenal batas jarak dan waktu. Untuk lebih meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, sudah waktunya para profesional Indonesia memanfaatkan jaringan *Internet* dan menjadi bagian dari masyarakat informasi dunia.

1.2 Tujuan

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan mengenai Internet, serta bagaimana agar komputer kita bisa terhubung ke jaringan internet. Tujuan yang ingin dicapai dari dilaksanakan Workshop Internet ini adalah :

1. Mengenalkan kepada para guru-guru di lingkungan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 002 Palembang, tentang Internet serta cara mengakses data melalui internet.
2. Berbagi ilmu pada guru-guru di lingkungan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 002 Palembang, tentang Internet.
3. Agar para guru dapat *mendownload*/Mengambil data atau materi pengajaran sebagai bahan perbandingan dengan buku yang diwajibkan dan sesuai kurikulum yang dibutuhkan dari media yang ada di internet, atau kita dapat *meng-upload*/mengirimkan data yang kita miliki ke salah satu media internet.

4. Kita dapat mengirimkan dokumen/Surat/Data/laporan dengan jangkauan seluruh belahan dunia.

1.3 Manfaat

Menyadari akan potensi dan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka perlu diadakan kegiatan yang dapat mengembangkan suatu suasana akademik pada lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah-sekolah dan sejenisnya serta mampu meningkatkan dan mengembangkan mutu dari proses belajar-mengajar.

1.4 Bentuk kegiatan

Kegiatan yang dilakukan dalam Workshop tersebut adalah :

1. Pemaparan Materi Workshop/pelatihan
2. Pemahaman Materi
3. Pembuatan Email

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

2.1 Persiapan pelaksanaan pengabdian

Sebelum kegiatan pengabdian pada masyarakat ini di laksanakan maka di butuhkan beberapa tahapan persiapan terlebih dahulu, adapun tahapan persiapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Melakukan Konsultasi dengan tim pelaksana dan Nara Sumber tentang kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat, Materi yang akan di sampaikan serta menetapkan jadwal kegiatan.
2. Meminta izin pada LPPM Universitas IGM tentang kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang akan di lakukan.
3. Ketua LPPM mnyetujui kegiatan tersebut denganmembuat surat izin peaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat.
4. Membuat proposal kegiatan
5. Mengajukan proposal pada Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah di tanda tangani ketua LPPM Universitas IGM untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat.
6. Mengajukan proposal pada Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri (SDN) 002 Palembang.
7. Berkoordinasi dengan pihak sekolah.
8. Menyiapkan materi workshop/pelatihan
9. Pelaksanaan kegiatan
10. Pembuatan laporan kegiatan

2.2 Peserta

Peserta dari Workshop adalah guru-guru dan staff administrasi yang berada di lingkungan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 002 Palembang.

2.3 Waktu kegiatan dan materi

Adapun proses kegiatan dilaksanakan dalam waktu 2 hari pada hari Jumat dan Sabtu mulai 5 September 2014 sampai dengan 6 September 2014. Adapun kegiatan yang dilakukan selama workshop berlangsung adalah sebagai berikut :

1. Tanggal 5 September 2014 :
Adapun kegiatan yang di lakukan pada pertemuan ke-1 adalah sebagai berikut : Registrasi peserta, Penyampaian materi sesi I oleh ibu Suzan Agustri, S.Kom., M.T.I. dengan Judul Materi” *Browsing* dan *Searching*”. Latihan *Browsing* dan *Searchin* data melalui internet.
2. Tanggal 6 September 2014 :
Adapun kegiatan yang di lakukan pada pertemuan ke-2 adalah sebagai berikut : Menyampaikan materi sesi II di lakukan oleh ibu Suryati, S.Si., M.Kom dengan judul Materi “Membuat *Email* di internet”, Menyampaikan materi sesi II di lakukan oleh bapak Herdin, S.E., M.M.S.I. dengan judul Materi “*Chating* di internet”. Latihan Membuat *Email* , Latihan *browsing* data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari Workshop/Pelatihan yang telah narasumber dan panitia lakukan pada para peserta(guru) selanjutnya diharapkan guru dapat memahami materi tentang internet yang meliputi *Browsing Internet, Searching, Email, Chatting* yang telah diberikan oleh narasumber dan panitia.

Dapat melakukan Browsing di internet, yaitu menjelajahi internet dengan menggunakan program yang dinamakan browser.

1. Para peserta Workshop/Pelatihan dapat Searching atau pencarian suatu situs yang belum kita ketahui secara pasti alamat yang dimiliki. Dengan *Search engine*; yahoo, google, altavista, lycos, astaga, msn, dan lain-lain.
2. Dapat membuat Email dengan sebagai saran berkomunikasi berupa dokumentasi/surat/laporan dan data lainnya.
3. Para peserta/guru dapat berinteraksi dan bersosialisasi (*chatting*) dengan menggunakan *software Yahoo Messenger* di internet baik menggunakan data gambar maupun data suara (*voice mail*).



Gambar 1. Proses pelatihan internet di SD Negeri 002 Palembang



Gambar 2. Kegiatan Belajar mendownload file di SD Negeri 002 Palembang

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian pada Masyarakat dapat yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Workshop/pelatihan telah terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah dibuat.

- 2) Kegiatan ini mendapat sambutan dan antusias yang baik dari kepala sekolah serta peserta workshop/pelatihan yaitu guru – guru yang berada di lingkungan SD negeri 002 Palembang.
- 3) Kegiatan Workshop/pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan para guru dalam mengakses internet, melakukan pertukaran data dan informasi melalui internet.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmah dan karunia-Nya, rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang merupakan kewajiban bagi para dosen untuk melaksanakannya. Laporan akhir pengabdian kepada masyarakat ini disusun sebagai rangkuman dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dengan ini kami mengucapkan banyak terima kasih pada kepala sekolah SD Negeri 002 Palembang yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk berbagi ilmu pengetahuan tentang internet yang kami miliki dengan harapan workshop/pelatihan yang telah kami laksanakan dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya dan dapat dijadikan ilmu tambahan dalam mendidik siswa-siswi di lingkungan SD negeri 002 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Kristanto, Andri. 2003. *Jaringan Komputer*. Penerbit Graha ilmu. Yogyakarta.
- Purbo, Ono W. 2003. *Teknologi Warung Internet*. Penerbit Elekmedia Komputindo. Jakarta.
- Sutedjo Dharma Oetomo, Budi. Hartono, Edy dan Prakoso, Samuel. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi Internet Konsep dan aplikasi*. Penerbit Andi . Yogyakarta
- Riswandi, Budi Agus. 2003. *Hukum Internet di indonesia*. Penerbit UII Press. Yogyakarta.